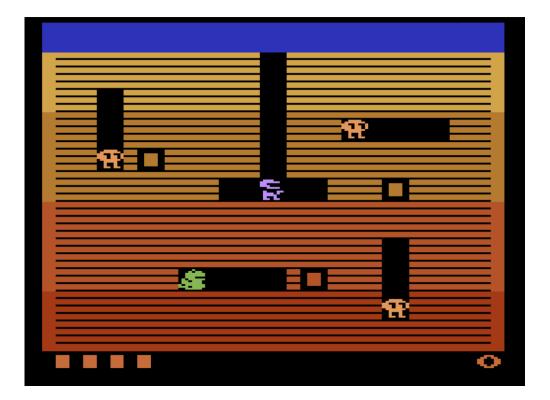
2025/11/21 05:01 1/3 Dig Dug

Dig Dug

System	Atari 2600
Genre	Maze
Publikationsjahr	1983
Publisher	Namco, Atari Corporation
Developer	Namco
Designer	Douglas B. Macrae

Screenshot



Video

digdug.mp4

Spielbeschrieb

«Dig Dug» ist ein Einzelspielerspiel, bei man sich durch die Erde gräbt. Dabei wird man von Höhlenmonster und Drachen gejagt. Ziel ist es die Gegner aufzublasen und so zu beseitigen.

Soundanalyse

Last update: 2018/06/06 10:48

Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel kommen folgende Klänge vor:

Intro

Fokussierung der Aufmerksamkeit, Verstärkung der Immersion Intro

Letzter Feind

Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Letzter Feind

Next Level

Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Next Level

Spieler: Laufen

Feedback, Verstärkung der Immersion Spieler Laufen

Spieler: Sterben

Feedback Spieler Sterben

Spieler: Schuss

Feedback, Physikalisierung Schuss

Gegner: Laufen

Feedback, Physikalisierung Gegner Laufen

Gegner: Feuerspeien

Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Kognitive Entlastung Gegner Feuerspeien

Gegner: Sterben durch Schuss

Feedback

Gegner Sterben durch Schuss

Gegner: Sterben durch Stein

Feedback

Gegner Sterben durch Stein

Stein

Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entlastung Stein 2025/11/21 05:01 3/3 Dig Dug

Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback mit Ausnahme des Intro-Sounds. Speziell ist die Soundanimation des Spielers beim Gehen, dabei handelt es sich um eine Melodie und nicht um ein Geräusch.

Bezug Aktion - Klang

Alle Klänge sind grundsätzlich nicht isomorph. Allerdings verfügen Aktionen wie der Schuss, der Stein und das Feuerspeien erste Ansätze eines isomorph gestalteten Sounddesign. Während der Fortbewegung des Spielers ist die Freude am «sich-selbst-hören» vorhanden. Der Klang der Fortbewegung und des Schusses kommunizieren direkt eine Handlung. Alle anderen Klänge des Spiels kommunizieren indirekt, einige können von den Handlungen des Spielers beeinflusst werden. Intro, Geh-Geräusch des Gegners sind keine Reaktionen auf das Verhalten des Spielers.

From:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - game sound dokumentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dig_dug&rev=1528274889

Last update: 2018/06/06 10:48

